

CR@YONS



Un jeu pour tester tes connaissances numériques !

Fais deviner à ton équipe un maximum de mots numériques en les dessinant.



CR@YONS est un jeu de société sans écran créé par les
Conseillers.ères numériques du Département du Tarn.



Règles du jeu

Crayons peut être utilisé par les médiateurs numériques avec des groupes de tous âges (à partir de 10 ans) pour animer une activité introductive ou pour faire un bilan des compétences des usagers accompagnés de façon ludique.

Les cartes fournies le sont à titre indicatif, n'hésitez pas à créer vos cartes pour coller à vos besoins de bilan.

Objectif du jeu :

L'objectif de Cr@yons est de deviner des mots en lien avec le numérique à partir de dessins réalisés par les membres de l'équipe. Aucun mot, lettre ou chiffre ne peut être utilisé dans les dessins.

Matériel nécessaire :

- Un chronomètre ou sablier pour mesurer le temps (généralement 1 minute).
- Des cartes avec des mots à deviner.
- Du papier et des crayons pour dessiner.

Mise en place :

Formez deux équipes (ou plus).

Disposez les cartes en tas au centre du plateau.

Le chronomètre ou sablier est placé à portée de tous les joueurs.

Déroulement du jeu :

Tour de jeu : À tour de rôle, une équipe désigne un dessinateur. Ce dessinateur pioche une carte et regarde le mot à deviner.

Dessin : Le dessinateur a alors 1 minute pour faire deviner le mot à son équipe en le dessinant, sans parler ni faire de gestes explicites. Il est interdit d'utiliser des lettres ou chiffres.

Deviner : Les membres de l'équipe doivent essayer de deviner le mot avant la fin du temps imparti. Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle marque un point.

Changement de tour : Si le mot n'est pas deviné à temps, l'équipe ne marque pas de point, et c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été piochées. L'équipe qui a gagné le plus de point remporte la partie.